



KRZYSZTOF UNIŁOWSKI

Tekstualizm, materializm, imersja,  
interpretacja

#### Nota od redakcji

Krzysztof Uniłowski zmarł na początku grudnia. Przez ostatnie dwadzieścia lat był wśród kluczowych figur polskiego literaturoznawstwa. Piszac na bardzo zróżnicowane tematy - od recenzji współczesnych polskich powieści po eseje o ideach nowoczesności, od klasowo podbudowanych analiz fantastyki i seriali telewizyjnych po komentarze dotyczące polityczności i etosu krytyki literackiej - Uniłowski rozwinął imponującą i wyjątkową krytyczną perspektywę, a wręcz szczególnie język krytyki, który zainspirował - i bez wątpienia nadal będzie inspirować - krytyków wszystkich pokoleń. W swojej pracy Uniłowski czerpał chętnie z materializmu historycznego, stale balansując swoje intuicyjne skupienie na tym, co polityczne (w szczególności na kategorii klasy) z równie intuicyjnym przekonaniem co do niezastępowalności formy literackiej. Chociaż nie zawsze się z nim zgadzaliśmy - co jest na lewicy normą, jeśli nie tradycją - to jako redaktorzy i redaktorki „Praktyki Teoretycznej” cieszymy się, mogąc nazwać go nie tylko punktem odniesienia, ale towarzyszem.

Uniłowski zmarł w trakcie końcowych prac nad esejem, który prezentujemy poniżej. Niestety, nie zdążył przesłać

nam gotowego abstraktu/streszczenia, musimy więc sami podjąć próbę podsumowania jego głównych punktów. Kwestie podniesione w tym erudycyjnym i formalnie złożonym artykule dotyczą spraw zasadniczych: w jakim sensie fikcyjne światy przypominają świat niefikcyjny, i w jaki sposób owe światy zamieszkujemy? Jak wygląda relacja między immersją i interpretacją? Jakie figury mogą pomóc nam w wyobrażeniu sobie - zwizualizowaniu - naszej intymnej, lecz przecież nieuchronnie społecznej relacji z tym, co fikcyjne (czy jesteśmy gośćmi, mieszkańcami, przechodniami...)? Uniłowski szuka odpowiedzi we współczesnej krytyce marksistowskiej (Eagleton, Jameson, Berardi), w pisarstwie sci-fi i fantasy (Lem, Sapkowski, Martin), a także w nowoczesnej filozofii kontynentalnej (Gadamer, Heidegger) oraz - w ostatniej części eseju - we współczesnych badaniach gier.

Cieszymy się, mogąc przedstawić artykuł Uniłowskiego w dwóch wersjach - w polskim oryginale oraz w angielskim tłumaczeniu (autorstwa Jakoba Zigurasa). Po to, by zachować trudny do pomylenia *flow* myśli Uniłowskiego w języku angielskim, do tekstu wprowadzono na etapie tłumaczenia - przy pełnej współpracy autora - drobne zmiany. Mamy nadzieję, że dla naszych polskojęzycznych czytelniczek i czytelników porównanie obu wersji okaże się ciekawe i pożyteczne - wydaje się bowiem oferować szczególny wgląd w warsztat pisarski Uniłowskiego.

Słowa kluczowe: tekstualizm, materializm, immersja, interpretacja, utopia

Okolo roku 2000 podjęto wiele prób rewizji tekstualnego paradygmatu, dominującego w humanistyce od lat 70. Owe wysiłki miały – i nadal mają – istotny polityczny rys. Odnosząc się do wielkich krytyków postmodernizmu, jak Fredric Jameson (1991, przekład: 2011) czy Terry Eagleton (1996), chętnie podkreślano związek postmodernistycznego tekstualizmu z zasadami późnokapitalistycznej, neoliberalnej ekonomii (Por. Kuźniarz 2011). Stąd próby odzyskania tego, co było stracone w późnonowoczesnej cyrkulacji znaków: ciała (również ciała społecznego), seksualności, doświadczenia zmysłowego etc. Istotny zdaje się tu wymiar pokoleniowy: nowe teoretyczne projekty wzbudziły szczególne zainteresowanie wśród młodych humanistów, chcących odróżnić się od pokolenia swoich ponowoczesnych „ojców”.

Poniżej oferuję kilka refleksji nad koncepcjami takimi jak nowy materializm i immersja. Ich popularność świadczy o ambicjach przekroczenia ograniczeń tekstualizmu – można jednak mieć wątpliwości, czy ów cel zostaje ostatecznie osiągnięty. Ostatecznie ciało, ciało społeczne, seksualność, doświadczenie zmysłowe są wszystkie poddane interpretacji, która zwraca nas z powrotem ku tekstualności.

Śmierć autora miała służyć interpretacyjnej wolności czytelnika. Postawiła go jednak wobec nieprzeniknionej tekstowej maszynerii, której „sensoproduktywna praca” dokonywała się jakby poza wszelką ekonomią i teleologią. Nowe rozumienie tekstu stanowiło – przynajmniej w zamierzeniu – formę negacji kapitalistycznego systemu. Wyznaczało sferę produkcji niepodległą kategorii zysku czy, szerzej, wartości wymiennej. Z tego też powodu wypada docenić emancypacyjny i utopijny potencjał koncepcji, z drugiej wszakże strony tekst jako proces, w którym „języki krążą bez ustanku” (Barthes 1998, 194), równie dobrze może być traktowany jako *automaton*, stanowiący estetyczną reprezentację kapitalizmu i semiokapitalizmu.

Wobec takiego tekstu znajdujemy się w pozycji podobnej do bohaterów *Edenu* Stanisława Lema, którzy penetrując obcą planetę natrafili na coś, co wydało im się ogromną fabryką. Jak opisuje jeden z nich:

Więc to jest tak – powiedział z dziwnym uśmiechem Doktor – te rzeczy wciągane są tam – pokazał rozwierającą się właśnie paszczę ryja – o, teraz ona rozgrzeje się w środku, widzicie? – teraz wszystkie się stopią – wymieszają – pojadą na górę porcjami, tam się zaczyna ich obróbka, kiedy są jeszcze trochę wiśniowe od gorąca, lecą na dół, pod ziemię, tam musi być jeszcze jedna kondygnacja,

Śmierć autora miała służyć interpretacyjnej wolności czytelnika. Postawiła go jednak wobec nieprzeniknionej tekstowej maszynerii, której „sensoproduktywna praca” dokonywała się jakby poza wszelką ekonomią i teleologią. Nowe rozumienie tekstu stanowiło – przynajmniej w zamierzeniu – formę negacji kapitalistycznego systemu.

i znów coś im się tam robi, wracają taką studnią tutaj całkiem blade, ale jeszcze świecące, robią wycieczkę pod sam dach, wpadają do tego bochna – wskazał ślimacznice – potem do „składu gotowej produkcji”, z niego jadą na powrót do ryja, roztopiają się w nim, i tak w kółko – bez końca – formują się, kształtują, roztopiają, formują się<sup>1</sup>.

Samo określenie „fabryka” pochodzi od – jakże by inaczej – Inżyniera („No, nareszcie jesteśmy w domu – to fabryka, automatyczna fabryka!”, E 46) i zgodnie z zasadą Adamowego miana jest konsekwentnie wyzy-skiwane przez bohaterów do próby opisu i poznawczego zapanowania nad obiektem. Wszelako opowieść trzecioosobowego narratora wprowadza też kilka innych tropów, przemieniających obiekt w przestrzeń i odnoszących go już to do lasu („krążyli po drgającym lesie niezwyklej fabryki”, E 47), już to do podziemnego labiryntu (doktor „zagłębił się w labiryncie”, E 49), a przede wszystkim – korzysta z określeń ożywiających i przydających „fabryce” cechy ogromnego monstrum, lewiatana, w którego trzewiach znaleźli się astronauta-badacze. O ile pierwsze rozpoznanie Inżyniera udomawiało tę przestrzeń („jesteśmy w domu”), o tyle w miarę postępów wędrówki bohaterów ulega ona odrealnieniu, przeobrażając się – podług logiki sennego koszmaru – w symboliczną strefę niebezpieczeństwa i próby (baśniowy las), metafizycznej i egzystencjalnej zagadki (mityczny labirynt), eschatologicznego przejścia (biblijny lewiatan). Oniryczny charakter tego fragmentu opowieści podkreśla płynna granica między trzecioosobową narracją a wypowiedziami bohaterów. Metaforyczne bowiem określenia przechodzą niejako z tekstu opowieści do niezależnej mowy postaci. Gwoli przykładowi, to najpierw w partii opowiadacza występuje figura „paszczy ryja”, do której następnie odnosi się zaimek „ona” w kwestii Doktora. Mamy więc niezwyklej sytuację, w ramach której wyzyskane przez narratora określenia warunkują pozornie niezależną mowę postaci. Jednocześnie dyskurs implikowany przez pierwotne rozpoznanie i pierwsze miano („fabryka”) traci na wiarygodności i zaczyna być używany na prawach wyrażenia cudzy-słownego, a więc z podkreśleniem jego umownego charakteru. Stąd w relacji Doktora określenie „skład gotowej produkcji” zostało ujęte w cudzysłów.

Metaforyczność i labilność onirycznej przestrzeni uruchamia proces poznawczego wywłaszczenia bohaterów, niekończąca się zaś i niepojęta cyrkulacja, w ramach której produkt płynnie przechodzi w odpad, a ten z kolei w surowiec, zdaje się naznaczona szaleństwem. Produkcja nakie-

1 S. Lem, *Eden*, Kraków-Wrocław 1984, s. 50. Kolejnych przytoczenia oznaczam w tekście głównym symbolem „E” i numerem strony.

rowana na samą siebie, wyzbyta zewnętrznego celu i sensu, okazuje się produkowaniem jako takim, które nie wytwarza niczego oprócz samej tylko *produkcji produkcji*. Ale jednocześnie napędzający cyrkulację mechanizm powtórzenia służy też autoprezentacji, co podwojeniu – skutkiem czego mamy sprawę z produkcją multiplikującą się bez końca, nawiedzoną przez samą siebie. Odrealniona przestrzeń absolutnej obcości, której nie sposób określić adekwatnie, zdaje się ożywać, nabiera cech monstualnych, pochłaniając niefortunnych badaczy. Niebezpieczeństwo polega na tym, że bohaterowie nie stają już wobec nieznanego, lecz są *zatrzaśnięci w pułapce języka*. Jeżeli bowiem odkryta przez nich „fabryka” jest szaleństwem, to musi to być ich własne szaleństwo, a przynajmniej szaleństwo Doktora (w takiej perspektywie dziwny uśmiech byłby symptomem obłądu samego bohatera). „Zwariowałeś? – szeptem powiedział Inżynier. Na czoło wystąpiły mu grube krople potu” (E 51). Tyle że zarówno szept (nie okrzyk), jak i „grube krople potu” sugerują, iż także on podejrzewa siebie o udział w tym obłądzie.

W takim właśnie sensie scena w domniemanej fabryce z powieści Stanisława Lema byłaby *krytyką nowoczesności*, groźba zaś szaleństwa dotyczyłaby nowoczesnego właśnie podmiotu, który odkrywa, że został wywłączony z własnego języka. Możliwa jest wszakże inna lektura, w ramach której ta sama scena przeobrażałaby się w prefigurację późnokapitalistycznej symulacji pragnienia. Odwołując się do Deleuze’a i Guattariego, niemiecki literaturoznawca Manfred Geier podnosił, że w powieści Lema „fabryka” działa na podobieństwo *schizofrenicznej maszyny pragnienia*, będąc źródłem nie tylko poznawczej konfuzji, stawiającej bohaterów na granicy obłądu, lecz także... *rozkoszy*:

Wszystko to razem, z konieczności utrzymywane w kiepskich ryzach pojęcia nadrzędnego: „fabryka”, (...) „funkcjonuje” jako gra, jako produkcja językowa, która może i pragnie być odczytywana bez podlegania prawom uprzednio ustalonej i społecznie zdeterminowanej znaczeniowości. (Geier 1989, 118-119; podkr. K.U.).

Wszelako taka zmiana perspektywy wymagałoby jednego, mianowicie – porzucenia pytania o znaczenie i włączenia się w ową „grę”, aż po samozatrącenie się podmiotu w ekstazie „produkcji językowej”. Oczywiście, płynąca stąd rozkosz wymagała pewnej ceny. Tym razem jednak podmiot ulegałby wywłasczeniu nie z języka, lecz z materii, przeobrażając się z bytu cielesnego w byt czysto komunikacyjny. Obietnica, jaką składa nam tekstowy *automaton*, dotyczy nie tylko *plaisir du texte*, lecz także – *être sauvée par texte*.

Scena w domniemanej fabryce z powieści Stanisława Lema byłaby krytyką nowoczesności, groźba zaś szaleństwa dotyczyłaby nowoczesnego właśnie podmiotu, który odkrywa, że został wywłączony z własnego języka.

II

Niedługo po roku 2000 w obrębie teorii feministycznych dojrzała potrzeba przeciwstawienia się wpływowemu do niedawna tekstualizmowi. Jak tłumaczy Katarzyna Szopa, „zachłyśnięcie postmodernistycznym konstruktywizmem »odbilo się czkawką« po takich wydarzeniach, jak ataki terrorystyczne, kataklizmy, rozwój późnego, zaawansowanego kapitalizmu, wojny, degradacja środowiska etc.” (Szopa 2018, 99). Jeśli jednak wyjdziemy poza sferę programowych deklaracji, to okaże się, że rozstanie z tekstualizmem (jego przezwycięzenie?), nie jest sprawą łatwą, przejście zaś na stronę nowego materializmu zasadza się na mechanizmie łańcucha substytucji. Polska monografistka Luce Irigaray dobitnie podkreśla, że jeszcze w latach osiemdziesiątych XX wieku w tej kwestii doszło do pewnego nieporozumienia, skutkiem którego pre-nowomaterialistyczne nastawienie francuskiej filozofki bywało wówczas krytykowane jako ukryty esencjalizm. Z drugiej jednak strony okazuje się, że feministyczny materializm mimo wszystko pozostaje w pewnym związku z esencjalizmem. Posłuchajmy:

Zdaniem [Alison] Stone, takie ujmowanie biologii, esencji i materii jako samokształtujących się substancji, biorących aktywny udział w produkcji znaczeń, *jest w istocie stanowiskiem esencjalistycznym*. Zakłada bowiem, że materia posiada przeddyskursywną czy przedkulturową esencję, która jest aktywna, sprawcza i dynamicznie zmienna oraz dąży do wyrażenia swojej specyfiki na poziomie form i działań kulturowych. *Współczesne badaczki feminizmu stanowią to określiły mianem „nowego materializmu”* (Szopa 2018, 91; podkr. K.U.).

Wszelako już w kolejnym zdaniu Katarzyna Szopa powiada jednoznacznie: „Materializm w myśli Irigaray jest perspektywą, którą *mylnie* utożsamiano z esencjalizmem” (Szopa 2018, 91; podkr. K.U.). Być może zatem w książce z roku 2006 Alison Stone powieliła stary błąd, choć można by też wyrazić się ostrożniej stwierdzając, że niegdyśiejsze zastrzeżenia zostały przez nią jedynie zrekapitulowane (Por. Stone 2006; Szopa 2018, 18). W każdym razie na kolejnego świadka Katarzyna Szopa przywołała Naomi Schor, zdaniem której „przeddyskursywne zewnątrz” u Irigaray nie wiąże się z absolutyzacją idei biologicznego ciała, lecz oznacza wskazywanie tej sfery referencyjnej, do której się odnoszą nauki eksperymentalne. Wszelako przytoczony niżej cytat z Schor pokazuje dobitnie, że nauki eksperymentalne funkcjonują tu na zasadach autorytetu ugruntowanego za sprawą bezpośredniego aktu wiary. Czytamy:

Chodzi mianowicie o jej [francuskiej filozofki – dop. K.U.] *wiarę* w uniwersum nauki, a konkretnie fizyki (ale również chemii ...), która *cieszy się dziwnym i jak*

*dotąd niezgłębnym przywilejem* w konceptualnym uniwersum Irigaray (Schor 1994, 53; cyt. za Szopa 2018, 91).

Jeśli więc uniwersum nauki stanowi uprzywilejowaną (źródłową) płaszczyznę odniesienia dla praktyki resemantyzacji w filozofii Irigaray kobiecego ciała – a właściwie jego części rodnych, przede wszystkim „dwóch warg” oraz łóżyska – to widać wyraźnie, że domniemany materializm stanowi tu wyłącznie opcję dyskursywną i oznacza przywoływanie określonego, „naukowego” języka, przy czym ów wybór nie pozwala się racjonalnie uzasadnić, jako że ma charakter arbitralny. W rezultacie uprzywilejowanie nauki samo w sobie przedstawia się Naomi Schor jako spektakl niesamowitego, bo właśnie kategorię niesamowitości ewokują określenia „dziwny” oraz „(jak dotąd) niezgłębiony”. Odwołania do nauki niczego więc nie wyjaśniają, lecz przeciwnie – dodatkowo „zaciemniają” wywody Irigaray.

Wynika stąd, że różnica płciowa nie ma wcale charakteru przedustawnego, lecz przeciwnie – jest właśnie ustanawiana w ramach sensoproduktywnego procesu, domniemana zaś jej „nieredukowalność” stanowi w gruncie rzeczy postulat, zakładany „gotowy produkt” całej operacji. Dowcip w tym, że ów „gotowy produkt” pozostaje *ideą regulatywną*, która w toku dyskursywnej praktyki jest wyłącznie przywoływana i zapośredniczana w serii następujących po sobie figuracji.

### III

Ogłoszona w roku 2011 książka Franco Berardiego *La sollevazione. Collasso europeo e prospettive del movimento* (znana w Polsce najlepiej pod tytułem późniejszej o rok wersji anglojęzycznej – *The Uprising: On Poetry and Finance*) operuje retoryką mesjańską, podjętą zapewne pod wpływem lektury prac Giorgia Agambena. Berardi bowiem głosi pochwałę „poezji, która nadchodzi” (*poesia che viene*) i która płynnie, dzięki użyciu epifory, przeobraża się w „insurekcję, które nadchodzi” (*insurrezione che viene*). Poezja, powstanie, insurekcja są tu zatem synonimicznym szeregiem, nie tyle pasażem, ile serią kolejnych reprezentacji kolejno następujących po sobie kolejnych przyjsów (*altera adventa*). W ten sposób zapowiadana paruzja okazuje się Derridiańskim opóźnieniem i Barthes'owską „grą na zwłokę”, w ramach której „nieskończoność *signifiant* nie odsyła do jakiejś niewyraźnej idei (nienazywalnego *signifié*), lecz do idei gry (...)” (Barthes 1998, 190).

Projekt Berardiego zakłada, że poezja ożywi zarówno język (*La poesia rivitalizza il linguaggio*), jak i ciało (*rivitalizza il corpo*). Paralelność i wymiennosc tych formuł sugeruje, że chodzi o ucieleśnienie języka,



uczynienie zeń (cielesnego) organu, jak również – instrumentu, „przedłużenia”, medium ludzkiej ekspresji. Jest to możliwe, ponieważ – jak wykłada jeden z polskich komentatorów Berardiego – „poezja zakłada obecność głosu, a zatem i ciała niezbędnego w procesie wypowiedzania się” (Kłosiński 2017a, 123). Wszelako tym razem przejście od głosu do ciała dokonywa się zbyt szybko, na sposób życzeniowy. I jeśli Berardi powiada, że „poezja jest wyjątkową wibracją głosu. Ta wibracja może rezonować, a rezonans może tworzyć wspólną przestrzeń” (Berardi 2012, 147; cyt. za Kłosiński 2017a, 123-124), to jednocześnie przekierowuje uwagę ze źródła drgań (głos) na układ akustyczny. Pamiętamy zaś, że w wyniku rezonansu dochodzi nie tylko do przekazania, lecz także do wzmocnienia, filtrowania lub zniekształcenia drgań. Wprowadzenie z kolei do układu akustycznego przetworników elektronicznych otwiera drogę do całkowitego odcieśnienia głosu („Bo to był głos i tylko – głos, i nic nie było, oprócz głosu!”<sup>2</sup> – ogłaszał poeta na progu epoki radia). Nieco później odkryliśmy, że już samo pismo i tekst są swego rodzaju wzmocnieniem głosu („Turn on your receiver” – tym razem to zespół rockowy Nazareth<sup>3</sup>), za którego sprawą głos ulega mechanizacji, ztracając się w labiryncie własnych odbić i przetworzeń (Por. Derrida 1987).

Kiedy Michał Kłosiński określa projekt Berardiego mianem „utopijnej alternatywy”, a jego postulaty ocenia jako „banalne”, to w takiej kwalifikacji pobrzmiewa wyraźnie nuta rozczarowania. „Alternatywa utopijna” to, jak się zdaje, tyle co alternatywa nieprawdziwa, pozorna, fikcyjna, niemożliwa do realizacji... Wszystko to prawda, niemniej projekt Berardiego warto potraktować nie jako wypowiedź filozoficzną czy teoretyczną, lecz... poetycką. Nie chodzi więc o to, że włoski autor nie podołał piętrzącym się przed nim problemom i nie przedstawił metody, za sprawą której mógłby się dokonać podwójny cud ucieleśnienia języka i odzyskania (dla nas) mowy. W istocie utopijna wydaje się tu nie tyle alternatywa, ile sam materializm, rzecz można – *materialismo che viene* (ciąg zapośredniczeń pozostaje wszak „nieskończenie” otwarty). Nie wiem tylko, czy materializm jako przedmiot eschatologicznego pożądania jest alternatywą, czy też dopełnieniem kapitalistycznego procesu „upłynnienia świata”...

2 B. Leśmian: *Dziewczyna*. W: Tegoż: *Poezje wybrane*. Oprac. J. Trznadel. Wrocław 1983, s.

3 Utwór *Turn on Your Receiver* zespołu Nazareth pochodzi z płyty długogrającej *Loud 'N' Proud* (wymowny tytuł!) wydanej w listopadzie 1973 roku przez wytwórnię Mooncrest (nr katalogowy CREST 4).



## IV

Skoro materializm byłby utopią naszego czasu, to w takim razie realnie pozostawałaby nam wyłącznie tekstualna gra, nieskończona i niczym nieograniczona, *gra jak okiem sięgnąć*. Kto byłby jednak podmiotem, panem tej gry? Już przed laty interesującej odpowiedzi na to pytanie udzielił Hans-Georg Gadamer. Zdaniem filozofa wszelka gra jest związana z „procesem ruchu jako takim” (Gadamer 1993, 123). Gra jako ruch byłaby oczywiście drganiem, lecz w odróżnieniu od wibracji Berardiego, nie wskazywałaby na żadnego poruszyciela, na żadne zewnętrzne względem siebie źródło. Stąd właśnie wynikałby „prymat gry wobec prowadzących ją graczy” (Gadamer 1993, 125). Gadamer pisze dalej:

Urok gry, fascynacja, jaką ona wywołuje, polega właśnie na tym, że gra staje się panem grających. Nawet w przypadku gier, w których chodzi o wypełnienie postawionych przez siebie zadań, źródłem uroku gry jest ryzyko, czy dana rzecz „przejdzie”, „uda się”, czy się „znowu uda”. Ten, kto tak próbuje, jest w istocie wypróbowywanym. Właściwym podmiotem gry (...) nie jest gracz, lecz sama gra. (Gadamer 1993, 125)

Cersei Lannister, bohaterka cyklu powieści *fantasy* George’a R.R. Martina, ujmuje problem w zastanawiająco – jak na tę postać – aforystyczny sposób: „W grze o tron zwycięża się albo umiera. Nie ma ziemi niczyjej” (Martin 2011, 510). Swoją kwestię bohaterka kieruje do Neda Starka, najpoważniejszego (na pozór) ze swoich politycznych rywali. Za sprawą przemysłanej fokalizacji sympatia czytelników pierwszego tomu cyklu towarzyszy przede wszystkim drugiemu z pary bohaterów, toteż upadek Neda – choć pośrednio zapowiedziany przez Cersei – również przez odbiorcę może zostać przyjęty z zaskoczeniem i niedowierzaniem. Dopiero uwięziony w lochu, Ned rozpoznaje, że przypadła mu do odegrania rola głupca (Zob. Martin 2001, 652). W rzeczy samej, od początku do końca swojego udziału w rozgrywce bohater przeszacowywał swoje siły i możliwości, będąc w istocie figurantem, postępującym w ślad za podsuwanymi mu tropami i ostatecznie – docierającym wyłącznie do takiej wiedzy, która okazała się zgubna w pierwszej kolejności dla niego samego. Jeśli się zastanowić, dojdziemy do wniosku, że największym błędem Neda Starka było to, że w ogóle przystąpił do tytułowej gry. Nie znaczy to jednak, że bohater był skazany na katastrofę. Przeciwnie, mógł jej uniknąć, a przynajmniej odroczyć, już to przechodząc na stronę Lannisterów, już to przyjmując propozycję Renly’ego i uprzedzając poczynania Cersei. Ned postąpił inaczej, od samego bowiem początku pro-

Skoro materializm byłby utopią naszego czasu, to w takim razie realnie pozostawałaby nam wyłącznie tekstualna gra, nieskończona i niczym nieograniczona, *gra jak okiem sięgnąć*. Kto byłby jednak podmiotem, panem tej gry?

wadził rozgrywkę w taki sposób, by nie ucierpieć na tym jego honor. Innymi słowy, przyjął i konsekwentnie trzymał się postawy kogoś, kto do gry został przymuszony, kto nie jest w nią w pełni zaangażowany i uczestniczy w niej jedynie po to, by zyskać przywilej wycofania się z gry. Tymczasem – jak pisał Gadamer –

Udział w grze tylko wtedy wypełnia swój cel, gdy grający całkowicie oddaje się grze. Fakt, że gra jest w pełni grą, nie wynika z zewnętrznego odniesienia do powagi, lecz tylko z powagi podczas gry. Kto nie traktuje gry poważnie, ten ją psuje. (Gadamer 1993, 122)

Gadamer, rzecz jasna, rozróżnia między symulowanym światem gry a nadrzędnym względem niego światem naszej egzystencji. Jeśli jednak Cersei miała rację, a „gra o tron” stanowiłaby grę totalną, grę bez granic, w której *naprawdę* „zwycięża się lub umiera”, to w takim razie Nedem Starkiem, naszym sympatycznym „psują”, powodowała nie żadna tęsknota za rodzinną idyllą w odległym Winterfell (wszystko to było jedynie jego własną, „prywatną” grą), lecz... popęd śmierci, wzmocniony kompleksem starszego brata, Brandona, którego Ned musiał niejako zastąpić w roli lorda, męża i ojca. W symulakrycznej przestrzeni gry totalnej, na przykład „gry o tron”, tylko ten, kto „całkowicie oddaje się grze”, wzmaga w sobie wolę życia.

## V

Miano gry totalnej (lub gry bez granic) rezerwuję dla takiej rozgrywki, która nie wymagałaby już wydzielenia dla siebie przestrzeni z – jak to nazywa Gadamer – „świata określonego przez powagę celów” (Gadamer 1993, 122). Nie wymaga, albowiem w takim przypadku gra okazywałaby się równoważna światu. Jeśli zaś – jak twierdzi Krzysztof M. Maj – właśnie za sprawą immersji „gra przestaje być ludyczną rozrywką, bowiem *staje się rzeczywistością*” (Maj 2015, 377), to przypadek gry totalnej wymagałby – ni mniej, ni więcej – *idealnej* immersji. Oczywiście, w świecie realnym taka idealna immersja nie występuje, dlatego też Maj za kluczowy aspekt omawianego przez siebie procesu uznaje samą *redukcję* dystansu „światoodbiorcy” (czytelnika, widza, gracza) wobec świata opowieści (*storyworld*), nie mówi natomiast w żadnym razie o zniesieniu tegoż dystansu. Bez względu zatem na skalę redukcji i bez względu na to, jak bardzo zmniejszałaby się wyjściowa wartość dystansu, możemy powiedzieć, że nawet w przypadku takiej immersji, za sprawą której war-

tość ta istotnie zbliżyłaby się do zera, to jednak zawsze pozostawałaby wartością dodatnią, nigdy nie osiągając stopnia zero.

Maj przedstawia immersję jako „nową poetykę odbioru” lub przynajmniej „styl odbioru”. Ale choć ranga zjawiska wydaje się ściśle związana z rosnącą rolą nowych mediów elektronicznych jako nośnika naszej kultury, to nie wydaje się, by immersja stanowiła istotnie nowy, wcześniej nieznan, sposób percepcji. W rozprawie *Tekst jako świat i gra* Katarzyna Prejzner skłaniała się do uznania „immersji” (termin był tu zapisywany z podwojonym – uwaga: wibracja! – „em”) jako takiej „perspektywy postrzegania tekstualności, w której możliwa jest interpretacja tekstu jako świata” (Prejzner 2009, 39). Swego rodzaju śladem odbioru typu i(m)mersyjnego byłyby wszystkie przypadki dawania na mszę za duszę Podbiپیty, jakie miały miejsce grubo przed wynalezieniem mediów elektronicznych. Chodzi o wszelkie możliwe rytuały, gry i zabawy, przedłużające doświadczenie obcowania ze światem dostępnym nam wyłącznie za pośrednictwem tekstu, a więc usytuowanym prymarnie poza horyzontem osobistego doświadczenia (w tym także – marzenia). Imersję trzeba więc odróżnić od wszelkich romantycznych i modernistycznych wysiłków przeniesienia i powtórzenia literatury w „prawdziwym świecie”. Zajmujące nas zjawisko zasadza się bowiem na ruchu wiodącym w całkowicie przeciwnym kierunku. Nie występujemy zatem jako bohater literacki, który pojawia się w „normalnym” świecie, lecz – na odwrót – jesteśmy przybyszami „stąd”, którzy podejmują trud eksploracji „innego świata”. Dlatego patronami immersji nie mogą być Don Kichot, Gustaw ani pani Bovary. W takiej roli mogliby wystąpić natomiast Dante Alighieri, Alicja lub choćby kapitan John Carter, bohater *Księżniczki Marsa* E.T. Burroughsa...

Podniesiony przez Krzysztofa M. Maja problem dystansu jest istotny również z tego względu, że zwraca uwagę na dwuznaczny związek, jaki zachodzi między immersją a interpretacją. Zależność bowiem między tymi dwiema kategoriami wykląda się w stosunku *odwrotnie proporcjonalnym*: im pełniejsza immersja, tym węższy horyzont interpretacyjny. I choć Katarzyna Prejzner wspomina o „interpretacji tekstu jako świata”, to wydaje się, że chodzi tu raczej o samo *doświadczenie* tekstu jako świata, ale za cenę jednoczesnego pominięcia jego tekstualności, co – niezależnie od siebie – podkreśla oboje autorów.

Inaczej sprawę przedstawia Michał Kłosiński. Zarysowując swój projekt hermeneutyki gier wideo (Zob. Kłosiński 2018), badacz sięgnął po zaproponowane przez Piotra Kubińskiego pojęcie *emersji*, funkcjonujące na zasadzie siły reakcji, odwrotności immersji. Co istotne, dystansujące i wyobcowujące czynniki emersyjne byłyby lub przynajmniej

mogłyby być wprowadzone celowo, dla zaburzenia iluzji dostępu do świata opowieści i dla zademonstrowania jego poetyckiej organizacji (Zob. Kubiński 2014; 2016). W konsekwencji to właśnie dzięki emersji gra wideo spełniałaby wymagania postawione przez Gadamera dziełu sztuki jako o tyle szczególnej odmianie gry, że intencjonalnie otwartej na dopełnienie ze strony odbiorcy:

Wszelkie prezentowanie jest z samej swej istoty prezentowaniem komuś. O tym, że o to właśnie chodzi, przekonuje nas swoistość charakteru gry, jaka przysługuje sztuce. W zamkniętej przestrzeni świata gry jedna ściana jakby się zapadła. Sztuka kulturowa i widowisko nie prezentują oczywiście w takim samym sensie, jak prezentuje dziecko. Nie pograżają się w swej prezentacji, lecz wskazują zarazem poza siebie na tych, którzy przypatrując się biorą w niej udział. Gra nie jest tu już sama tylko samoprezentacją pewnego uporządkowanego ruchu, w które popada bawiące się dziecko, lecz jest „prezentująca dla”... To specyficzne dla każdego prezentowania wskazanie wychodzi tu niejako na pierwszy plan i konstytuuje byt sztuki (Gadamer 1993, 127).

Jeśli Piotr Kubiński zarysował dynamikę immersji i emersji, to Michał Kłosiński inaczej – zależność między obiema „siłami” została przez niego ujęta jako dialektyczna gra, która domaga się swojego obserwatora. Rzecz to istotna z hermeneutycznego punktu widzenia<sup>4</sup>, bowiem umożliwia ona przejście (ostrożnie – przechodzenie) od gry do formy sztuki. Inną jednak sprawą jest to, że chodzi o sztukę rozumianą dość tradycyjnie, a więc jako dzieło i jako *wytwór*. Z takiego punktu widzenia oparta na dialektyce immersji i emersji hermeneutyka gier wideo byłaby ruchem „z ducha” anty-Barthes’owskim, byłaby *ruchem od tekstu do dzieła*.

## Postscriptum

W artykule z roku 2015 Krzysztof M. Maj posłużył się formułą „*wyobrażeniowego* (emocjonalnego, wewnętrznego) *zamieszkania w świecie* [opowieści – dop. K.U.]” (2015, 381), zapożyczoną od Davida Harmana, autora hasła *storyworld* w *Routledge Encyclopedia of Narrative Theory*<sup>5</sup>.

4 Kontekstem metodologicznym dla zarysowanego w pracy Michała Kłosińskiego projektu „hermeneutyki gier wideo” są koncepcje Hansa-Georga Gadamera, a zwłaszcza Paula Ricoeura. Autor nie odwołuje się do „hermeneutyki radykalnej” spod znaku Gianniego Vattima czy Johna D. Caputo.

5 W oryginale: “imaginatively (emotionally, viscerally) inhabit a world” (*Routledge Encyclopedia of Narrative Theory*. Red. D. Herman, M. Jahn, M.-L.

Ostatnio, w rozprawie doktorskiej Maja, metafora „zamieszkania” powróciła, ale tym razem w formie urobionej od czasownika niedokonanego (Maj 2018). Zatem zamieszkiwanie, a nie zamieszkanie! Co istotne, Krzysztof M. Maj – za Michałem Kłosińskim jako autorem szkicu *Zamieszkując wirtualne światy* (Kłosiński 2017b)<sup>6</sup> – nawiązał na zakończenie swojej rozprawy do „doświadczenia światowości u Heideggera” (Maj 2018, 282). Wszelako jeszcze ważniejsza wydaje się zmiana rekcji, skutkiem której „zamieszkanie w świecie” ustąpiło miejsca „zamieszkiwaniu świata”. W ramach bowiem składni dopełniaczowej „zamieszkiwanie” nabrało charakteru relacyjnego, świat zaś przestał funkcjonować niezależnie od swoich „mieszkańców”, nie zakrawał już na pustostan (do zasiedlenia), lecz stawał się światem dlatego i tylko dlatego, że ktoś go właśnie zamieszkiwał. Dalej, opisywany proces przestał mieć charakter czysto wyobrazeniowy, zyskując za to wymiar egzystencjalno-ontyczny. Wszystko to jednak za cenę przemilczenia przez autora rozprawy tej kwestii, że w cytowanym przez niego fragmencie *Budować, mieszkać, myśleć* Martin Heidegger wspominał o „starym moście w Heidelbergu”, nie zaś o moście prowadzącym do – dajmy na to – Stumilowego Lasu. Posłuchajmy filozofa:

Jeżeli teraz – my wszyscy tutaj – pomyślimy z tego miejsca o starym moście w Heidelbergu, to owo wmyślenie się w tamto miejsce nie będzie samym tylko przeżyciem zachodzącym w obecnych tu osobach, lecz raczej do istoty naszego myślenia o wspomnianym moście należy to, że owo myślenie w *sobie pokonuje* oddalenie od tego miejsca. Jesteśmy z perspektywy tutejszego miejsca przy moście tam, a nie przy jakiejś treści przedstawienia w naszej świadomości. (Heidegger 2002, 138)

Heidegger miał na uwadze takie miejsce, które wcześniej zjawiało się bezpośrednio w horyzoncie naszego doświadczenia, nie zostało zaś „zaimplementowane” ze świata opowieści. Wszelako wedle Maja ta różnica jest całkowicie pomijalna: „Zamiast metafizycznej prawdy o rzeczywistości pojawia się prawda o światoodczuciu, bycia w świecie i zamieszkiwania – która wykracza poza sztuczne ograniczenia [rozgraniczenia? – dop. K.U.] między rzeczywistością faktyczną a fikcyjną, fantastyczną czy wirtualną, legitymizowane modernistycznym dziedzictwem metafizycznego imperrealizmu” (Maj 2018, 282). Nie ma jednak pewności,

Ryan. London – New York 2008, s. 570).

6 Zob. M. Kłosiński: *Zamieszkując wirtualne światy*. „Śląskie Studia Polonistyczne” 2017, nr 1 (9). Szkic został przedrukowany w cytowanej wyżej książce *Hermeneutyka gier wideo*.

że problem sprowadza się wyłącznie do rzędu „imperrealistycznych” przesądów. Opowieść niekoniecznie wymaga od nas zrównania jej z „rzeczywistością faktyczną”. Służy raczej temu, abyśmy przemyśleli nasz świat z perspektywy, jakiej dostarcza nam „światoodczucie”, pokrewne doświadczeniu „przeniesienia” (*being transported* u Richarda J. Gerriga) do świata narracji. Przypomnijmy tytuł powieści Tolkiena: *Hobbit, czyli tam i z powrotem!* Nie chodzi więc o to, by „zamieszkiwać wirtualne światy”. Chodzi o to, aby wrócić „z dalekich wypraw” – odmienionym.

Pamiętamy oczywiście, że dla Martina Heideggera miejsce jest to konstrukcja otwarta: „Nie dlatego mieszkamy, że wybudowaliśmy, lecz budujemy i wybudowaliśmy, o ile mieszkamy, tzn. jesteśmy *jako zamieszkujący*” (Heidegger 2002, 130-131; podkr. oryg.). Co prawda, mieszkać znaczy między innymi spoczywać, niemniej w ujęciu filozofa z Heidelbergu miejsce nie wchodzi z drogą w żadną kolizję, bowiem ta druga stanowi przedłużenie pierwszego. Nieprzypadkowo więc wzorcową budowlą okazuje się właśnie *most*: „Most skupia na swój sposób przy sobie ziemię i niebo, istoty boskie i śmiertelnych” (Heidegger 2002, 135). To ważne, bo most nie oznacza tutaj samego tylko *przejścia*. Jest bowiem także takim miejscem, w którym się schodzimy, *przystankiem*<sup>7</sup>. Dlatego Krzysztof M. Maj w dalszej kolejności przywołuje oikologię Tadeusza Sławka i jego współpracowników (Zob. Sławek, Kunc, Kadłubek 2013), w ramach której sam dom jest opisywany jako miejsce otwarcia, punkt wyjścia, „z którego możemy wyruszyć do świata i do którego możemy z owego świata powrócić” (Maj 2018, 288). Dom zatem nie przeciwstawia się światu, przeciwnie – stanowi portal czy też wrota, a wyprawa w świat pozwala spojrzeć na dom z innej perspektywy. Płynąca stąd nauka podpowiada, że pozycje „domu” i „świata” są przechodnie, postaci zaś ze świata fikcyjnego czy wirtualnego mogą nas przyjąć „u siebie”, „w domu”. I taki właśnie morał Maj wyprowadza z zamieszczonej na platformie YouTube animowanej parabazy do serii gier o wiedzminie Geralcie. W pewnym momencie tego filmu, podczas biesiady z przyjaciółmi, centralna postać uniwersum zwraca się bezpośrednio *w stronę widza*. Pisz Maj:

7 Heidegger pisze dalej: „Skupienie wyrażano dawnym słowem języka niemieckiego jako *thing*” (2002, 135). Germańskiemu *thing*, rozumianemu również jako instytucja społeczno-polityczna, odpowiada najściślej prasłowiański *\*vētjb*. Związek wszelkiej gromady (wspólnoty komunikacyjnej) z drogą (i komunikacją) stanie się uchwytne, gdy zauważymy, że „wieć” to słowo spokrewnione z czasownikiem „wieść kogoś lub coś”. Dalsze konotacje nasuwają inne słowa należące do tej samej rodziny wyrazów: „wieść” (tym razem w znaczeniu ‘nowina’), „wieszcz”, „opowieść”, „powieść”, „wiedza”.

Tęsknota gracza za światem gry znajduje tu lustrzane odzwierciedlenie w tęsknocie zamieszkujących ten świat postaci – tęsknocie jednak nie tyle za graczem, ile współmieszkańcem, towarzyszem długiej podróży. (...) Światoodczucie nie jest więc tylko aktem konkretyzacji, nie jest tylko przejawem kultury uczestnictwa i nie jest tylko wypadkową kompetencji ksenoencyklopedycznej. Jest przede wszystkim przejawem gotowości na uczynienie z fikcyjnego habitatu domu, do którego będzie się wracać i za którym będzie się tęsknić (2018, 299).

Wydaje się jednak, że sugerowana tu seria rozstań i powrotów stanowi nazbyt sentymentalną interpretację egzystencjalnych alegorii Heideggera i Sławka. W szkicu *Zamieszkując wirtualne światy* Michał Kłosiński usiłował na odmianę dochować wierności Heideggerowskiej kategorii troski, oczywiście, o ile tylko się zgodzimy, że wszelka troska o wirtualne światy jest czymś więcej niż grą, udawaniem troski. Tymczasem odnotujmy, że „zamieszkiwanie” sugeruje również cokolwiek prowizoryczny, przygodny, tymczasowy charakter tej czynności. O ile bowiem mieszkamy zawsze w jakimś szczególnym, wyróżnionym miejscu, pod konkretnym adresem (nawet jeśli to miejsce pozostaje – u Heideggera – w ruchu, adres zaś ma charakter procesualny), o tyle zamieszkiwać możemy tu i tam, to tu, to tam, trochę tu i trochę tam... Ale też z perspektywy oikologicznej niekoniecznie należy dążyć do tego, by „fikcyjny habitat” przemienił się (dla nas) w symboliczny dom. Jeśli bowiem dla kogokolwiek, to byłby on „domem” wyłącznie dla fikcyjnych postaci. My sami zaś w nim jedynie... zamieszkujemy. Przez jakiś czas albo od czasu do czasu.

Warto też wspomnieć, że przywołana przez Maja animowana parabaza do serii gier komputerowych o Gerałcie nie jest pierwszym suplementem do wiedźmińskiego uniwersum (jego rozszerzeniem?). Przypomnijmy: w roku 1992 Andrzej Sapkowski napisał opowiadanie *Coś się kończy, coś się zaczyna*, nienależące, lecz przecież nawiązujące do zasadniczego cyklu i traktujące o ślubie wiedźmina Gerałta z czarodziejką Yennefer. Opowiadanie, ogłoszone zrazu w fanzinie „Czerwony Karzeł”, po latach zostało utworem tytułowym w książce zbierającej rozproszone teksty pisarza, w zdecydowanej większości niemające nic wspólnego z „sagą” o Gerałcie. Utworu Sapkowskiego nie można oczywiście traktować jako epitalamium, został on jednak napisany – o czym we wstępie informuje autor – jako ślubny dar, prezent dla pary, skądinąd związanej z fantastycznym fandomem. W samym wprowadzie opowiadaniu nie znajdziemy chwytów zakłócających iluzję autonomii fikcyjnego świata, trzeba jednak zauważyć, że akcja utworu koncentruje się nie tyle na ślubie bohaterów, ile na gościach weselnych, których przybycie dla Gerałta i Yennefer mogło



być pewnym zaskoczeniem, albowiem „listę gości – niezbyt długą – narzeczeni ułożyli wspólnie, a zapraszaniem miał zająć się Jaskier. Wkrótce wyszło na jaw, że trubadur listę zgubił, i to zanim jeszcze zdążył ją przeczytać. Zawstydzony, nie przyznał się i poszedł na łatwiznę – zaprosił kogo tylko się dało” (Sapkowski 2001, 173). Oczywiście, weselni goście to w większości personsy z cyklu Sapkowskiego, towarzysze wiedźmina, ale też postaci z dalszego planu, pojawiające się epizodycznie. Jako ostatni do zamku Rozrog (czy skojarzenie tej nazwy z Sienkiewiczowskimi Rozłogami będzie interpretacyjnym nadużyciem?) przybył spóźniony weselnik, rozbójnik Vissing, zwany Łup-Cup. „Geralt i Yennefer znali Łup-Cupa jeszcze z dawnych czasów. Żadne z nich nie pomyślało jednak o tym, by go zaprosić. Była to ewidentnie robota Jaskra” (Sapkowski 2001, 195). Czy możemy przyjąć, że nieobecny na kartach „sagi” Łup-Cup jest figurą, awatarem, symboliczną, a zarazem komiczną reprezentacją czytelników zaglądających w wymyślony przez Sapkowskiego świat? Wszak w opowiadaniu autor zrealizował oczekiwania fanów, liczących na szczęśliwe zakończenie perypetii bohaterów. Tak czy owak, Vissing został przez nowożeńców przyjęty z pełną kurtuazją. Posłuchajmy:

– Witaj, Vissing – rzekła z uśmiechem czarodziejka. – To miło, żeś o nas pamiętał. Rozgość się.

Rozbójnik uklonił się dystyngowanie (...).

– Wiele lat radości i kupę dzieci – oznajmił gromko. – Tego wam życzę, kochani. Sto lat w szczęściu, co ja gadam, dwieście, kurwa, dwieście! Ach, jakem rad, Geralt i wy, pani Yennefer. Zawszem wierzył, że się pobierzecie, chociażście się zawsze kłócili i żarli jak te, nie przymierzając, psy. Ach, kurwa, co ja gadam...

– Witaj, witaj Vissing – powiedział wiedźmin, nalewając wina w największy puchar, jak stał w okolicy – Wypij nasze zdrowie. Skąd przybywasz? Rozeszła się wieść, że siedzisz w lochu.

– Wyszedłem – Łup-Cup wypił duszkiem, westchnął głęboko – Wyszedłem za tą, jak jej tam, kurwa, kaucją. (Sapkowski 2001, 195)

Niewyparzony język bohatera to najmniejszy problem, choć zdradza on, że Vissing, przybywszy na wesele, znalazł się w sytuacji kogoś zupełnie nie na swoim miejscu. Choć bardzo się stara, nie umie stosownie się zachować. Najważniejsze jednak, że Vissing przybył nieproszony i że w ogóle nie powinno go tu być. Powinien znajdować się poza sceną fikcyjnego świata, powinien „siedzieć w lochu”, skąd jednak właśnie wyszedł za tą, no... kaucją. Typowe dla Sapkowskiego zderzanie dyskursów służy nie tylko efektem komicznym, ale także wskazuje na hete-

ronomiczny charakter wykreowanego świata, który jawi się jako patchwork, zszyty z rozmaitych elementów (rzec można: każdy z innej bajki). Dlatego nie sposób zgodzić się bez zastrzeżeń z tym, że „zamieszkujemy wirtualne światy”. Należałoby mówić raczej o tym, że w nich wyłącznie *gościmy*, pamiętając zarazem o niejednoznacznej wymowie figury gościa. Tak czy owak, pora na toast: łup cup, panie i panowie „światoodbiorcy” – czytelniczki, widzowie i gracze – łup cup!

## Wykaz literatury

- Barthes, Roland: *Od dzieła do tekstu*. Przeł. M.P. Markowski. „Teksty Drugie” 1998, nr 6.
- Berardi, Franco „Bifo” (2012). *The Uprising: on Poetry and Finance*. Los Angeles: Semiotext(e).
- Derrida, Jacques (1987) *Ulysse gramophone. Deux mots pour Joyce*. Paris: Galilée.
- Eagleton, Terry (1996). *Illusions of Postmodernism*. Oxford: Blackwell Publishing.
- Gadamer, Hans-Georg (1993) *Prawda i metoda. Zarys hermeneutyki filozoficznej*. Przeł. B. Baran. Kraków: Wydawnictwo Naukowe PWN.
- Geier, Manfred (1989). „'Eden': elementy semiologii 'pozaziemskiej’”, przeł. Zdzisław Wawrzyniak.” W: *Lem w oczach krytyki światowej*, red. Jerzy Jarzębski. Kraków: Wydawnictwo Literackie, s. 104-141.
- Heidegger, Martin (2002). *Budować, mieszkać, myśleć*. W: Tegoż, *Odczyty i rozprawy*. Przeł. Janusz Mizera. Kraków: Baran i Suszczyński.
- Herman, David; Jahn, Manfred & Ryan, Marie-Laure (2008). *Routledge Encyclopedia of Narrative Theory*. London-New York: Routledge.
- Jameson, Fredric (2011). *Postmodernizm, czyli logika kulturowa późnego kapitalizmu*. Przeł. Maciej Płaza. Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.
- Kłosiński, Michał (2017a). „Poezja jako utopijna alternatywa dla nowomowy liberalnej.” W *Ekonomiczne teorie literatury*. Katowice: Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego, 2017.
- Kłosiński, Michał (2017b). „Zamieszkując wirtualne światy.” *Śląskie Studia Polonistyczne*, 1 (9), p. 69-88.
- Kłosiński, Michał (2018). *Hermeneutyka gier wideo: interpretacja, immersja, utopia*. Warszawa: Wydawnictwo IBL PAN.
- Kubiński, Piotr (2016). *Gry wideo: zarys poetyki*. Kraków: TAIWPN „Universitas”.

- Kubiński, Piotr (2014). „Emersja - antyiluzyjny wymiar gier wideo.” *Nowe Media*, 4, p. 161-176.
- Kuźniarz, Bartosz (2011). *Goodbye Mr. Postmodernism: teorie społeczne myślicieli późnej lewicy*. Toruń: Wydawnictwo Naukowe UMK.
- Lem, Stanisław (1984). *Eden*. Kraków-Wrocław: Wydawnictwo Literackie.
- Maj, Krzysztof M. (2018). „Habitaty fikcji: narratologia transmedialna w badaniach nad światotwórstwem,” Praca doktorska pod kierunkiem prof. Anny Łebkowskiej. Uniwersytet Jagielloński, Wydział Polonistyki, Kraków.
- Maj, Krzysztof M. (2015). „Czas światoodczucia: imersja jako nowa poetyka odbioru.” *Teksty Drugie*, 3, p. 368-394.
- Martin, George R.R. *Gra o tron*. Przeł. P. Kruk. Poznań: Zysk i S-ka.
- Prejzner, Katarzyna (2009). *Tekst jako świat i gra: modele narracyjności w kulturze współczesnej*. Łódź: Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego.
- Sapkowski, Andrzej (2001). *Coś się kończy, coś się zaczyna*. Warszawa: Supernowa.
- Schor, Naomi (1994). „The Essentialism which is Not One: Coming to Grips with Irigaray.” W: *Essential Difference*, red. Naomi Schor & Elizabeth Weed. Bloomington: Indiana University Press.
- Sławek, Tadeusz; Kunc, Aleksandra & Kadłubek, Zbigniew (2013). *Oikologia: nauka o domu*. Katowice: Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego.
- Stone, Alison (2006). *Luce Irigaray and The Philosophy of Sexual Difference*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Szopa, Katarzyna (2018). *Poetyka rozkwitania: różnica płciowa w filozofii Luce Irigaray*. Warszawa: Wydawnictwo IBL PAN.

**KRZYSZTOF UNIŁOWSKI** (1967-2019) – krytyk i badacz literatury, związany z Uniwersytetem Śląskim. Wśród jego zainteresowań badawczych były polityka formy literackiej, współczesna polska poezja i krytyka, historia nowoczesnej literatury i sztuki oraz relacja między literacką nowoczesnością a literaturą fantastyczną. Opublikował dziewięć książek, w 2010 roku otrzymał Nagrodę im. Kazimierza Wyki.

**Cytowanie:** Uniłowski, Krzysztof. 2019. „Tekstualizm, materializm, immersja, interpretacja”. *Praktyka Teoretyczna* 4(34): 33–50.

**DOI:** 10.14746/prt2019.4.3